

Green Spill

VFX

Grüner Farbüberlauf vom Screen auf Schauspieler oder Requisite — entsteht durch Licht, das vom Screen reflektiert wird und Haare, Haut oder Objekte grün färbt. Muss in Color Correction oder manuell ausgebessert werden.

Beim Arbeiten vor einem Green Screen reflektiert das intensive grüne Licht des Screens zurück auf Schauspieler und Props — das Gesicht wirkt in den Lichtern grünstichig, die Haare bekommen einen unerwünschten Grünschimmer. Das ist Green Spill, eines der hartnäckigsten Probleme in der digitalen Nachbearbeitung. Der Grund liegt in der Physik des Materials und der Lichttechnik. Green Screens sind hochgradig reflektierend, um die Chroma-Key-Software schnell differenzieren zu können. Sind die Scheinwerfer parallel zum Screen aufgestellt — oder schlecht positioniert — wirft der Screen Licht zurück. Bei hellen Hauttönen und hochglänzenden Materialien ist das sofort sichtbar. Besonders tückisch wird es bei feinen Details: Haarspitzen, Wimpern, der Rand von Brillengläsern — dort setzt sich der Grünstich fest. Im Compositing-Prozess wird daraus Sisyphusarbeit: Aggressive Chroma-Key-Settings bereinigen zwar den Hintergrund, schneiden dann aber auch versehentlich Spill-Bereiche weg und hinterlassen künstliche Halos um den Talent. Profis gehen deshalb präventiv vor. Lichtregie ist entscheidend — Key-Lights so platzieren, dass wenig direktes Licht vom Screen auf den Schauspieler zurückfällt. Ein separates Backlight oder Rim-Light hilft, den Talent vom Screen optisch abzulösen und Spill weniger sichtbar zu machen. Auf Set-Ebene empfiehlt sich leicht mattes Make-up sowie der Verzicht auf hochglänzende Oberflächenfinishes bei Props. Während des Drehs lässt sich Green Spill über spezialisierte Waveform-Ansichten kontrollieren, die die meisten Kamerasysteme bereitstellen. In der Farbkorrektur und im Compositing werden Green-Spill-Bereiche per Rotoscope isoliert und korrigiert — entweder durch dezente Desaturation nur im grünen Kanal oder durch gezieltes Ausbessern mit Haut- und Haarfarbtönen. Manche VFX-Supervisor arbeiten mit separaten Spill-Matten: ein feiner Maskenprozess, der nur die problematischen Zonen anspricht. Je sauberer der Screen und je durchdachter die Lichtsetzung am Drehort, desto geringer der Aufwand in der Nachbearbeitung. Green Spill ist ein klassischer Fall, wo 30 Minuten Planung am Set Stunden in der Postproduktion spart.